



## PROYECTO DE LEY

### PROHIBICION DE PUBLICIDAD DE JUEGOS DE APUESTAS ONLINE – PREVENCION DE LA LUDOPATÍA

**Artículo 1.-** La presente ley tiene por objeto principal la prevención de la ludopatía que constituye un problema socio-sanitario en toda la población, resguardando la integridad física y psicológica de cada usuario.

**Artículo 2.-** A los fines de cumplir con la prevención de la ludopatía se prohíbe la publicidad, promoción y patrocinio de juegos de apuestas online en las jurisdicciones que adhieran a la presente ley. Queda comprendida todo tipo de publicidad: publicidad tradicional, online, en redes sociales, impresa, correo directo, videos, publicidad exterior, en celulares, internet, por emplazamiento del producto, por radios o podcast, o cualquier otro medio actual o que surja en el futuro.

**Artículo 3.-** Se entiende por “juegos de apuestas online”, a todos aquellos que se realicen a través de medios electrónicos, informáticos, interactivos, o los que en el futuro se desarrollen. Ya sea que se trate de juegos de azar, loterías, apuestas deportivas, apuestas hípcas, o cualquiera que se desarrolle en los medios mencionados.

**Artículo 4.-** Las infracciones a la presente ley serán pasibles de las siguientes sanciones:

- a) Será reprimido con multa de 20 a 100 Salarios Mínimos Vitales y Móviles a toda persona física o jurídica que publicitare o promocionare juegos online en los supuestos mencionados precedentemente.
- b) Suspensión de licencia.
- c) Quita de licencia.



**Artículo 5.-** Excepción. Leyenda de prevención obligatoria en publicidad. Quedan exceptuadas de la prohibición dispuesta en el artículo 2, la publicidad o promoción que se realice en el interior de las salas de juegos de azar y los lugares de venta de lotería habilitados.

En tales casos, la publicidad o promoción deberá incluir en un lugar visible y conforme lo determine la reglamentación la leyenda: "jugar en exceso es perjudicial para la salud".

**Artículo 6.-** Lo recaudado por las multas mencionadas en el artículo 4 de esta ley, será destinado a programas y campañas de prevención y concientización respecto a la ludopatía en todos los establecimientos educativos secundarios del país dirigidos a las y los adolescentes, jóvenes y adultos sobre los riesgos del juego con apuestas online.

Los programas y campañas de prevención deberán entre otras estrategias, llevar a cabo campañas de concientización con los siguientes apartados:

- a) Difundir material que destaque los peligros, así como las consecuencias negativas del juego con apuestas online.
- b) Realizar charlas y talleres en las escuelas secundarias, sobre el uso tecnológico, con la participación tanto de profesionales como expertos en adicciones y salud mental.
- c) Articular con organizaciones civiles y no gubernamentales especializadas en la prevención, tratamiento de la ludopatía y la ciberludopatía.
- d) Realizar charlas de educación financiera en instituciones educativas y deportivas a fin de contribuir a prevenir y disminuir el impulso a realizar juegos de azar que afecten los alumnos y alumnas, que promuevan la capacitación y formación de los mismos en educación financiera.



- e) Articular con entidades deportivas y artísticas para la promoción y la prevención de la ludopatía especialmente la vinculada a las apuestas deportivas;
  
- f) Asociar en la tarea de difusión y prevención de la ludopatía juvenil o ciberludopatía a los Centros de Estudiantes nacionales y provinciales.

**Artículo 7.-** Invítese a las provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a adherir a la presente ley, generando en el ámbito de sus respectivas jurisdicciones la más amplia difusión a la celebración.

**Artículo 8.-** De forma. Comuníquese al Poder Ejecutivo Nacional.



## FUNDAMENTOS

Señor Presidente:

El presente proyecto tiene como fin principal la prevención y la erradicación de las apuestas y los juegos de apuestas online, una moda cada vez más extendida entre los adolescentes. La ludopatía adquirió una nueva forma, ya que mudó su lugar de los bingos y casinos al celular. Un formato aún más peligroso porque está al alcance de los chicos, que lo disponen en cualquier momento y en cualquier lugar, inclusive se han dado a conocer casos donde docentes advirtieron que los educandos apuestan mediante estas páginas durante el curso de las clases. Ello, dado a que las publicidades y propagandas en general, y principalmente las redes sociales, motivan a nuestros jóvenes en su mayoría y a la población en general a la adicción a las apuestas. La situación se fue agravando cada vez más, lo que amerita dar una respuesta urgente a fin de mitigar el impacto y, de a poco, ir bajando el porcentaje actual de apuestas online.

La ludopatía es un trastorno adictivo caracterizado por un comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente que lleva a una alteración o malestar clínicamente significativo. Con frecuencia, se considera que una persona tiene problemas de ludopatía cuando pierde importantes cantidades de dinero, pero ese, aunque importante, no es el problema central. El problema principal es que el jugador, implicado en exclusiva en el juego, descuida o abandona otras realidades como las personales, familiares, sociales o laborales; es decir, el juego altera completamente su vida.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) reconoce la ludopatía como una enfermedad emocional que afecta aspectos de la vida personal, familiar, laboral, social y económica de quien la padece. Según las estadísticas del Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos, el 30% de la población mantiene algún tipo de vinculación con el juego, y dentro de ese porcentaje el 95%



corresponde a personas que lo hacen recreativamente, 3,5% son jugadores problemáticos y 1,5% compulsivos. En la Argentina hay unas 19 millones de personas que juegan asiduamente, mientras que 7 de cada 100 argentinos pueden ser considerados adictos. Por su parte, el informe Global Online Gambling Market ilustra un fenómeno que es mundial y crece a pasos agigantados. En 2020 los juegos de azar online recaudaron mas de 65.000 millones de dólares y se proyectan cerca de 130 mil millones para 2027.

No es un dato menor que las principales casas de apuestas en línea instaladas en Argentina están patrocinando a los grandes equipos futbolísticos; un negocio multimillonario que llegó para quedarse. En la camiseta de River Plate está Codere; en las de Vélez y Estudiantes de La Plata, el auspiciante es Bplay; mientras que la selección nacional se aseguró el auspicio de Betwarrior. La sueca Betsson luce en el pecho de las camisetas de Boca y Racing; City Center aparece en las de Newell's Old Boys y Rosario Central. Sr. Presidente, esto no puede suceder en nuestro país. El fútbol es el deporte de mayor injerencia en nuestra sociedad, y no podemos permitir que las publicidades de apuestas se estampen en las camisetas de las instituciones más importantes del país y del mundo, teniendo en cuenta el alcance que ello tiene.

Muy sintéticamente, con este proyecto de ley buscamos prohibir la publicidad, promoción y patrocinio de juegos de apuestas online en las jurisdicciones que adhieran a la presente ley, dado el tinte federal de regulación que tiene este tema. Se establece una multa de 20 a 100 Salarios Mínimos Vitales y Móviles para quienes incumplan con el deber aquí impuesto, y lo recaudado sea utilizado en acciones como campañas y programas de concientización a fin de ayudar a lograr el objetivo de este proyecto, que es ni más ni menos que prevenir y de apoco ir bajando el porcentaje de las apuestas online.



Por todo lo expuesto, solicito a mis pares, la aprobación del presente proyecto de ley.

**Constanza María Alonso**

**Leila Chaher**

**Gabriela Estévez**

**Eugenia Alianello**

**Florencia Carignano**

**Carlos Castagneto**

**Guillermo Snopek**

**Christian Zulli**

**Magalí Mastaler**

**Luciana Potenza**

**Rogelio Iparraguirre**